⚠ AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

MAN-XT203003-FR

L'ultime match du Quatrième Tournoi de Combat Mondial opposait Kage-Maru et Shun Di. Mais alors que Kage-Maru lançait sa dernière offensive, la silhouette lumineuse et argentée de Dural vint interrompre le match.

"Mère..." chuchota Kage-Maru, faisant face à un être transformé qui jadis n'était autre que Tsukikage. Sachant pertinemment qu'il était trop tard pour sauver sa mère, Kage-Maru l'élimina de ses propres mains. Mais lorsqu'il la regarda dans les yeux, son expression se figea. "C'est..."

Inquiété par la défaite de Dural, le J6 captura Vanessa pour qu'elle commence au plus tôt l'étape suivante du programme Dural. Mais avant qu'ils ne puissent faire d'elle le nouveau Dural, elle avait déjà disparu. Nul doute qu'un traître lui était venu en aide. Cependant, comme ils avaient déjà transplanté les données de combat dans le modèle de production Dural, le J6 annonça l'ouverture du Cinquième Tournoi de Combat Mondial. Le but était de tester les compétences du nouveau V-Dural et de déterminer l'identité des traîtres au sein du J6.

Qui se cache derrière le J6 ?
Le jugement 6 ou J6 est formé de six sociétés internationales. Ensemble, elles exercent une énorme influence dans divers domaines, tels que le développement d'armes et la politique internationale. L'objectif du J6 est d'assurer sa domination mondiale en sous-main.

SEGA®

SOMMAIRE

DÉMARRAGE 2
CONNECTEZ-VOUS Á XBOX LIVE. 2
COMMANDES DE BASE 3
COMMENCER LA PARTIE 8
ARCADE 9
VS. 11
QUÊTE 14
DOJO 16
VF.TV 18
PERSONNALISER 19
OPTIONS 21
GARANTIE. 23
SUPPORT PRODUIT. 23

Merci d'avoir acheté Virtua Fighter™ 5. Ce logiciel est conçu pour être utilisé avec la console Xbox 360 de Microsoft®. Lisez attentivement ce manuel avant de commencer à jouer.

Hôte et Invité

Après le démarrage de la partie, le premier joueur qui appuie sur la touche START depuis l'écran de titre devient le Joueur 1 (ou l'hôte) de la partie. L'hôte est le seul joueur pouvant choisir les options du menu. La manette de l'hôte doit être enregistrée avec un statut de profil du joueur valide.

L'hôte choisira ensuite les données de jeu à utiliser. Par défaut, l'hôte contrôlera le joueur situé à la gauche de l'écran. Cependant, l'hôte peut choisir de jouer à la droite de l'écran. Pour se faire, il devra maintenir appuyée la gâchette haute droite alors qu'il choisit un personnage (p.8).

Dans le mode VS (p.11), la manette utilisée pour rejoindre la partie en cours devient celle de l'invité. Cela sera valide jusqu'à ce que la partie quitte le mode VS.

Sauvegarde et chargement

Ce jeu utilise un système de sauvegarde automatique qui peut être activé ou désactivé dans le menu Options (p.21). Les classements les plus récents, la progression du mode Quête (p.14) et les paramètres des Options seront sauvegardés à chaque fois que vous quittez un mode.

Paramètres HDTV

Pour afficher la partie en mode d'affichage à haute définition, connectez votre console Xbox 360 à un téléviseur possédant une entrée HDMI ou composante avec le câble audio/vidéo haute définition Xbox 360 ou le câble A/V HDMI Xbox 360. Si vous utilisez le câble audio/vidéo haute définition Xbox 360, glissez l'interrupteur du connecteur de port AV en position « HDTV ». La position HDTV devra être sélectionnée depuis l'Interface Xbox si le téléviseur supporte des résolutions de haute définition comme 480p ou 720p.

Dolby Digital

Ce jeu vous est proposé en son surround Dolby® Digital 5.1. A l'aide d'un câble optique, reliez votre Microsoft® Xbox 360 à une installation sonore équipée de la technologie Dolby Digital. Connectez le câble optique à la base d'un Câble AV Composant HD Xbox 360, Câble AV péritel avancé Xbox 360, Câble AV VGA HD Xbox 360. Dans l'onglet "Système" du menu de la Xbox 360, choisissez "paramètres de la console", puis sélectionnez "Options Audio", puis "sortie numérique" et enfin sélectionnez "Dolby Digital 5.1" pour bénéficier de tous les avantages du son surround.

Xbox LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil du joueur. Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site ***www.xbox.com/live.***

Contrôle parental

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter ***www.xbox.com/familysettings.***

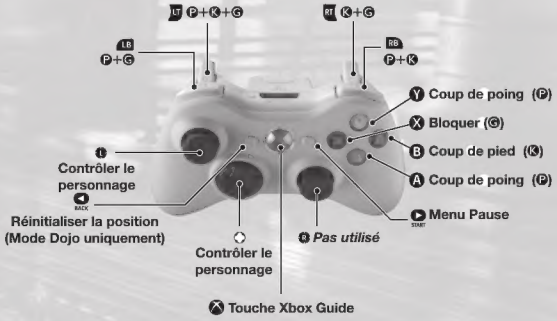
Succès

Ce jeu est compatible avec le système de succès Xbox LIVE. À mesure que vous progressez dans la partie, vous recevrez des médailles et des points qui seront crédités à votre profil du joueur en tant que succès. Référez-vous à l'Interface Xbox pour voir le statut de vos succès pour Virtua Fighter™ 5.

Contenu téléchargeable

Du contenu supplémentaire, incluant des thèmes et des icônes de joueur pour l'Interface Xbox, et de nouveaux objets pour la personnalisation des personnages, sera progressivement disponible dans le Marché Xbox LIVE. Pour plus d'informations sur ce qui est disponible dans le Marché Xbox LIVE, visitez ***www.xbox.com/marketplace.***

L'enregistrement est requis pour accéder aux fonctions Xbox LIVE. Une connexion à Internet est nécessaire. Les conditions d'usage sont à l'adresse ***www.xbox.com/live***. Vous devez être âgé de 18 ans ou plus pour vous enregistrer à Xbox LIVE.



Manette Xbox 360

Touche à utiliser	Menu/Écrans de sélection	En cours de match
Bouton MultiDirectionnel (BMD)	Déplacer le curseur (⬅➡: Modifier les paramètres, lorsque cela est possible)	Contrôler le personnage
Stick analogique gauche	Déplacer le curseur (⬅➡: Modifier les paramètres, lorsque cela est possible)	Contrôler le personnage
Touche B	Annuler	Coup de pied (K)
Touche A	Valider	Coup de poing (P)
Touche Y	Lecture continue des matchs-exhibition/voir la carte du joueur sélectionné (Mode VF.TV uniquement)	Coup de poing (P)
Touche X	Lecture aléatoire des matchs-exhibition/voir votre position dans le Classement (Mode VF.TV uniquement)	Bloquer (G)
Gâchette haute gauche	Rotation de la vue du personnage (Mode personnaliser uniquement)	Combinaison de touches : P+G
Gâchette haute droite	Rotation de la vue du personnage (Mode personnaliser uniquement)	Combinaison de touches : P+K
Gâchette gauche	Zoom arrière sur le personnage (Mode personnaliser uniquement)	Combinaison de touches : P+K+G
Gâchette droite	Zoom avant sur le personnage (Mode personnaliser uniquement)	Combinaison de touches : K+G
Touche START	Changer de type de costume dans l'écran de sélection du personnage.	Afficher le menu pause
Touche BACK	Effacer des données dans l'écran de sélection du personnage (Mode personnaliser uniquement)	Réinitialiser la position (Mode Dojo uniquement)

Remarque : La configuration des touches en cours de match (coup de pied, coup de poing, et garde) peut être modifiée à partir du menu des paramètres de la manette dans les Options (p.21).

Affichage des commandes

Les commandes de base utilisées en cours de partie sont affichées à droite. Veuillez noter que les commandes énumérées correspondent au personnage lorsqu'il est tourné vers la droite. Si le personnage est tourné vers la gauche, les commandes pour la droite et la gauche sur le BMD et le stick analogique gauche doivent être inversées.

➡	Maintenir le BMD ou le stick analogique gauche dans la direction indiquée.
⇨	Déplacer rapidement le BMD ou le stick analogique gauche dans la direction indiquée.
P	Appuyer pour donner un coup de poing.
K	Appuyer pour donner un coup de pied.
G	Appuyer pour bloquer.
+	Appuyer simultanément sur deux touches ou plus.

Affichage des commandes

Le BMD ou le stick analogique gauche permettent de faire avancer, reculer et accroupir un personnage. Utilisez Ⓟ (touche A ou Y) pour donner un coup de poing, Ⓚ (touche B) pour donner un coup de pied, et Ⓖ (touche X) pour bloquer. Vous pouvez également associer plusieurs de ces coups pour que votre personnage exécute diverses attaques et actions.

Course/Course arrière
⇨⇨ / ⇦⇦

Courez sur une courte distance vers l'avant ou l'arrière. Maintenez enfoncé le BMD ou le stick analogique gauche (⇨➡) pour que le personnage coure.

Saut
Maintenez enfoncé ⇧+Ⓟ (ou Ⓚ)

Pour que le personnage saute.

Projection
Ⓟ+Ⓖ

Lorsque votre adversaire est à proximité, vous pouvez exécuter une projection avec Ⓟ+Ⓖ. Il existe des commandes de projection supplémentaires pour chaque personnage.

Attaque basse
⬆ Ⓟ (lorsque l'adversaire est à terre)

Lorsque votre adversaire a été renversé, vous pouvez faire une nouvelle attaque tout de suite après. Certains personnages disposent d'attaques supplémentaires.

Se relever
Ⓟ or Ⓖ (lorsque vous êtes à terre)

Lorsque votre personnage est à terre, vous pouvez le faire se relever plus rapidement.

Course accroupie/Course arrière accroupie
⇩⇩ ou ⇩⇩⇩ / ⇩⇩ ou ⇩⇩⇩

Courez sur une courte distance vers l'avant ou l'arrière en position accroupie.

Remarque : appuyer sur ⬇ pour que le personnage s'accroupisse.

MOUV (Mouvement toute direction)
Marchez dans une direction quelconque (sauf ⬇) et déplacez-vous dans la direction souhaitée.

Si vous maintenez le BMD ou le stick dans une direction donnée, sauf ⬇, votre personnage commencera à avancer. Pour que votre personnage marche vers la caméra, appuyez vite sur ⇩, puis maintenez enfoncé une nouvelle fois ⬇.

Esquive de projection
Ⓟ+Ⓖ

Esquivez les projections de votre adversaire. Pour les autres projections qui utilisent Ⓟ+Ⓖ avec une direction, entrez simultanément la dernière direction de la commande.

Récupération
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ (lorsque vous êtes sur le point de tomber)

Lorsque votre personnage est tout près de toucher le sol, appuyez sur Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ pour qu'il se relève et qu'il évite l'attaque basse de votre adversaire.

Attaque montante
Ⓚ ou ⇩ Ⓚ (lorsque vous avez été renversé)

Au moment où votre personnage se relève, vous pouvez lui faire faire des attaques milieu et basses.

Attaque défensive
⇩ ou ⇧ (relâchez rapidement)

Votre personnage peut éviter une attaque en bougeant vers la gauche ou la droite.

Attaque offensive
⇩ ou ⇧ (relâchez rapidement) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

Déplacez votre personnage rapidement à gauche ou à droite, pour passer facilement derrière l'adversaire.

Autres Actions

Certaines actions ne peuvent être exécutées que par certains personnages. Allez dans le menu pause (p.9) et sélectionnez Liste des coups pour voir la liste complète.

Parades

Retournez les attaques de votre adversaire contre lui en utilisant ce genre de coups.

Renvoyer

Renvoyez les attaques de l'adversaire. Si vous réussissez un renvoi, l'adversaire sera étourdi (voir ci-dessous) et vous aurez une chance de passer à l'attaque.

Attaque chargée

Maintenez enfoncée la dernière direction sur laquelle vous avez appuyé pour faire une puissante attaque chargée.

État d'étourdissement

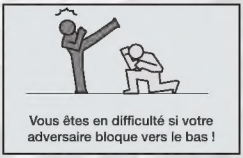
Certaines attaques rendront l'adversaire étourdi, vous donnant ainsi une nouvelle chance d'attaquer. Si votre personnage est étourdi, alternez rapidement les directions du BMD ou du stick analogique gauche ⇦⇨ pour récupérer.

Didacticiel

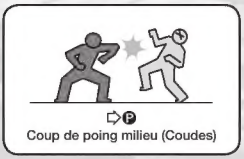
Apprendre les commandes de base

ATTAQUES DE FRAPPE Il existe trois types d'attaques : Attaque haute, Attaque milieu, et Attaque basse.

● Haut — Il existe une grande variété d'attaques hautes, du simple coup élevé jusqu'aux attaques puissantes et plus lentes.



● Milieu — Il existe beaucoup d'attaques puissantes au milieu, qui forment l'essentiel de l'arsenal de chacun des personnages.



● Bas — Utilisez les attaques basses pour punir vos adversaires qui gardent leur garde haute.

Les attaques basses sont particulièrement efficaces pour arrêter les attaques de vos adversaires !

Coup de poing bas (coup de poing accroupi)

Avec des coups bas de longue portée, vous pourrez frapper un adversaire se tenant à distance plus facilement !

Coup de pied bas

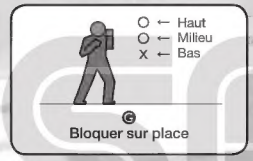
PROJECTIONS Projetez votre adversaire pour lui causer de sérieux dégâts !

Vous pouvez même projeter un adversaire qui bloque.

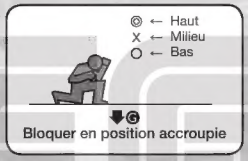
P+G Projeter

Vous ne pouvez pas projeter un adversaire qui est accroupi.

DÉFENSE Bloquez les coups et projections de vos adversaires pour préparer une contre-attaque.



G Bloquer sur place

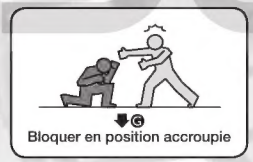


↓G Bloquer en position accroupie

Évitez les attaques hautes en bloquant en position accroupie.

Assurez-vous de bloquer et de préparer vos contre-attaques.

Évitez les projections en vous accroupissant ou en frappant.



↓G Bloquer en position accroupie

P Attaquer pour interrompre

Rester à distance est aussi efficace.

⇦⇦ Garder vos distances

Stratégie offensive

- Projetez vos adversaires s'ils se tiennent debout et qu'ils bloquent.
- Utilisez les attaques milieu contre vos adversaires s'ils utilisent le blocage en position accroupie.

Les projections et les attaques milieu sont les clés d'une bonne attaque !

Stratégie défensive

- Défendez-vous avec les blocs en position accroupie ou debout !
- Défendez-vous contre les projections en vous accroupissant ou en attaquant.
- Lorsque vous évitez les attaques de vos adversaires, saisissez votre occasion de faire une contre-attaque !

Comprendre les avantages et les désavantages

Il y a quelques situations où vous profiterez d'une courte période de temps durant laquelle vous pourrez agir avant votre adversaire pour prendre l'avantage. Saisissez les opportunités de prendre l'avantage dans les instants suivant une de vos attaques, après avoir bloqué une attaque d'un adversaire, ou après l'échec d'une attaque de votre adversaire.

● Les avantages et les désavantages évolueront toujours au cours d'un combat.

Avantage C'est votre tour — une chance d'attaquer !

Désavantage C'est le tour de votre adversaire — vous subirez des dégâts si vous ne vous défendez pas !

● **Il existe de « grands » et de « petits » avantages et désavantages. Les opportunités varient selon les mouvements !**

Les mouvements de base (coups de poing ou de pied arrêtés) sont plus rapides, et laissent moins de chances à l'adversaire de faire une contre-attaque.

- **Même si votre mouvement de base touche sa cible, votre avantage sera faible.**
- **Même si votre mouvement de base est bloqué, votre désavantage sera faible.**

L'avantage ou le désavantage sont faibles

Mouvements rapides

Moins de chance de contre-attaque.

Opportunités

Les grands mouvements (coups de genou, tacles, etc.) donnent plus de chance à la contre-attaque.

- **Si le grand mouvement touche sa cible, l'avantage sera important.**
- **Si le grand mouvement est bloqué, le désavantage sera important.**

L'avantage et le désavantage sont importants

Les grands mouvements donnent plus d'opportunités à la contre-attaque.

Les grands mouvements causent davantage de dégâts à l'adversaire, mais si vous ratez, votre désavantage sera important. N'utilisez les grands mouvements que lorsque vous avez l'avantage !

● **Apprenez à remarquer les moments où vous avez l'avantage ! Ne manquez pas votre chance d'attaquer !**

Lorsque votre attaque touche sa cible

Votre attaque touche sa cible !

L'adversaire subit des dégâts et est immobilisé pour un bref moment — Avantage !

Votre attaque suivante touche sa cible !!

Lorsque vous bloquez avec succès l'attaque de votre adversaire

Vous bloquez l'attaque de l'adversaire !

L'adversaire ne peut bouger pour un bref instant, jusqu'à ce qu'il reprenne position — Avantage !

Comme il ne peut bouger, votre attaque touche sa cible !!

Lorsque l'attaque de votre adversaire rate sa cible

L'attaque de l'adversaire rate sa cible !

L'adversaire ne peut pas bouger jusqu'à ce qu'il reprenne sa position — Grand avantage !

Comme il ne peut bouger, votre attaque touche sa cible !!

Sommaire des avantages et désavantages

Avantages	• Lorsque votre attaque touche sa cible. • Lorsque vous bloquez l'attaque de votre adversaire. • Lorsque l'adversaire rate son attaque.	➡	C'est votre tour ! C'est votre chance d'attaquer.
Désavantages	• Lorsque vous subissez des dégâts. • Lorsque votre attaque est bloquée. • Lorsque votre attaque rate sa cible.	➡	C'est le tour de votre adversaire ! Défendez-vous !

Menu principal

A partir de l'écran du titre, appuyez sur la touche START pour afficher le menu principal. Les sélections suivantes sont disponibles :

ARCADE **P.9**	Battez-vous contre des personnages contrôlés par l'IA dans sept étapes différentes avec un nombre de crédits illimités.
VS. **P.11**	Affrontez un autre joueur. Une seconde manette est requise pour l'invité.
QUÊTE **P.14**	Affrontez vos rivaux dans des arcades virtuelles et des tournois pour devenir le champion de VF.
DOJO **P.16**	Améliorez vos techniques de combat.
VF.TV **P.18**	Regardez les vidéos du mode VS. sauvegardées sur le périphérique de stockage, ainsi que les films de promotion.
PERSONNALISER **P.19**	Créez et personnalisez votre propre personnage, en vous servant de l'argent de combat que vous avez reçu comme récompense et des objets récupérés en mode Quête.
OPTIONS **P.21**	Modifiez diverses options du jeu.

Écran de Sélection Personnage et données Personnage

Pour jouer à ce jeu, (modes VF.TV et OPTIONS exceptés), vous devez sélectionner un personnage ou des données de personnage. Sélectionnez des données de personnage que vous avez déjà créés, ou bien choisissez **Jouer sans utiliser les données** (ceci n'est pas possible dans les modes Quête et Personnaliser), puis sélectionnez un des personnages non personnalisés. Si vous sélectionnez **Créer de nouvelles données**, vous pourrez créer de nouvelles données avec un personnage de votre choix. Vous pourrez le personnaliser plus tard en mode Personnaliser. Maintenez enfoncée la touche START lors de la sélection d'un personnage pour changer de tenue. Vous pouvez alterner entre tenue Principale et Secondaire.

Dans les modes Quête et Personnaliser, vous pouvez personnaliser les données de votre personnage en choisissant un nom de ring et des styles différents. Vous aurez la possibilité de les utiliser en modes Arcade, VS et Dojo.

Ce mode contient sept étapes dans lesquelles vous affrontez des personnages contrôlés par l'IA, comme dans la version arcade. Choisissez l'un des deux modes, puis choisissez un personnage (ou des données de personnage) pour commencer la partie.

Menu du Mode Arcade

Normal	Jouez au jeu comme vous le feriez sur arcade.

Écran du mode Arcade

❶ **Personnage sélectionné**
Le nom et le visage du personnage que vous avez sélectionné s'affichent ici.

❷ **Niveau de la barre de santé**
Il diminue chaque fois que votre personnage subit des dégâts. Si la barre atteint zéro, le personnage sera mis K.O.

❸ **Informations sur le joueur**
Le nom de ring du joueur, le rang, ainsi que l'emblème sont affichés ici (uniquement lorsque les données de personnage sont utilisées).

❹ **Rounds remportés**
Le nombre de rounds gagnés par chaque joueur est affiché ici. Une lumière rouge apparaît chaque fois qu'un round est remporté.

❺ **Temps restant**
Lorsque le temps atteint zéro, le round est terminé. Si aucun joueur n'a encore remporté le round, le joueur dont la barre de santé est la plus remplie a gagné.

❻ **Marque d'étourdissement**
Lorsque vous êtes étourdi, la marque d'étourdissement apparaît à côté de votre joueur. Appuyez successivement vers la droite et la gauche sur le BMD ou le stick analogique gauche ainsi que les autres touches pour accélérer le processus de récupération de votre joueur.

❼ **Score**

❽ **Nombre de boissons (Shun Di uniquement)**
Lorsque vous avez sélectionné Shun Di, le nombre de boissons est affiché ici.

❾ **Temps total écoulé et nombre d'étapes**
Indique le temps total écoulé depuis le début de la partie et l'étape en cours.

Menu pause

Appuyez sur la touche START en cours de match pour mettre le jeu en pause et accéder au menu pause.

■ **Retour à la partie**
Fermez le menu pause pour reprendre la partie, ou bien appuyez de nouveau sur la touche START.

■ **Liste des coups**
Affiche la liste des coups du personnage utilisé. Utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬅➡ pour choisir le type de coup, et ⬆⬇ pour faire défiler la liste.

■ **Paramètres de la manette**
Modifiez l'attribution des touches (p.21).

■ **Retour au menu d'arcade**
Quittez le match.

Règles de combat

Dans chaque match, vous devez gagner un nombre précis de rounds pour remporter la victoire finale. Lorsque vous êtes le vainqueur d'un match, vous passez à l'étape suivante et affrontez le personnage suivant. Voici les différentes façons de remporter un round :

K.O.	Infligez des dégâts à votre adversaire pour faire descendre le niveau de sa barre de santé. Si sa barre de santé atteint zéro, vous gagnez le match par K.O.
Sortie de ring	Dans certaines étapes, il n'y a pas de clôture, et dans d'autres elles ne sont pas hautes. Faites sortir votre adversaire du ring en le frappant, sans vous soucier du niveau de votre barre de santé, pour une victoire avec une sortie de ring.
Temps écoulé	Lorsque le temps est écoulé, si aucun des deux joueurs n'a été mis K.O., le joueur qui a le plus de santé est déclaré vainqueur.
Égalité	Si la barre de santé des deux joueurs est au même niveau lorsque le temps est écoulé, il y a égalité. Les deux joueurs remportent une victoire.

Mort subite

Si aucun des deux joueurs n'a su l'emporter, il y a match nul. La partie continuera alors en Mort subite et les deux personnages devront s'affronter avec une barre de santé quasiment vide. S'il n'est toujours pas possible de déterminer le gagnant, et s'il y a égalité, l'IA (ou l'hôte, s'il s'agit d'une partie à deux joueurs) remporte le round.

Fin de la partie et crédits

Si vous perdez un match, la partie est terminée et l'écran « Continue » apparaît. Appuyez sur la touche START avant que le décompte n'atteigne zéro pour recommencer le match que vous venez de perdre.

Attaque de score	Essayez d'obtenir l'un des meilleurs scores et voyez où vous vous situez par rapport aux autres joueurs de partout dans le monde.

Dans le mode Attaque de score, vous choisissez un personnage et un parcours d'étapes à suivre, et vous jouez de la même manière que dans le mode Normal.

À la fin de la partie, vous aurez le choix de permettre ou non l'envoi de données de répétition, peu importe votre score. Ensuite, votre console se connectera à Xbox LIVE, et si votre score est parmi les meilleurs, votre nom et votre score seront enregistrés. Si votre score se situe parmi les 100 meilleurs, et que vous permettez l'envoi de vos données de répétition, elles seront envoyées. Vos données de répétition demeureront disponibles tant que votre score sera parmi les 100 premiers, et sera effacé lorsque vous quittez les 100 premiers.

Remarque : Pour que la compétition soit juste entre tous les participants, il est impossible de modifier les paramètres d'Options dans ce mode. Il n'y aura pas non plus de boss final.

Menu final et mode Classement

■ **Réessayer**
Jouez à l'Attaque de score à nouveau avec le même personnage et le même parcours.

■ **Retour Sélection Parcours**
Jouez à nouveau avec un nouveau parcours.

■ **Retour Sélection Personnage**
Jouez un match avec un autre personnage.

■ **Retour au menu Arcade**
Quitter Attaque de score

Normal	Faites un duel contre un adversaire humain dans une partie hors ligne.

Après que chacun des joueurs ait choisi un personnage à utiliser, le joueur 2 (ou celui qui a perdu le match précédent) a l'option de choisir l'étape pour le prochain combat. Choisissez ALÉATOIRE pour choisir une étape au hasard.

Remarque : L'écran de sélection de l'étape ne sera pas disponible si le paramètre Sélection étape a été désactivé dans le menu d'Options (p.21).

L'étape sera alors choisie aléatoirement. Les règles sont les mêmes que pour le mode Arcade, sauf que vous ne jouez qu'un seul match. Le joueur qui a mis la partie en pause a le contrôle du menu pause (p.9); seule la liste des commandes et les paramètres de la manette du joueur qui a mis la partie en pause seront disponibles. Après le match, un Écran des résultats et un menu seront affichés. Servez-vous du BMD ou du stick analogique gauche ⬆⬇ pour choisir une option du menu, et appuyez sur la touche A pour valider.

■ **Combattre encore**
Jouez le même match à nouveau avec les mêmes personnages dans la même étape.

■ **Changer étape**
Jouez un autre match avec les mêmes personnages dans une autre étape.

■ **Retour Sélection Personnage**
Jouez un match à nouveau, mais avec d'autres personnages (retour à l'écran Sélection Personnage).

■ **Voir vidéo**
Voir une répétition du match que vous venez de jouer. Pour des informations sur l'utilisation du menu pause durant une répétition, veuillez vous référer à la p.18.

■ **Sauvegarder vidéo**
Sauvegardez une répétition du match que vous venez de jouer sur un périphérique de stockage. Vous pourrez revoir les répétitions sauvegardées plus tard dans VF.TV (p.18).

Jouer avec les données de personnage

Si vous utilisez les données de personnage, vos performances en mode VS seront comptées pour le compte de vos victoires et défaites, et pour la personnalisation de votre personnage. Vous accumulerez des points d'expérience pour augmenter votre rang et vous verrez peut-être un objet de bataille. Voir p.15 pour plus de renseignements.

Jouer avec les données de personnage sur la console Xbox d'un ami

Vous pouvez utiliser vos données de personnage pour jouer contre un ami sur sa console Xbox 360. Pour ce faire, vous devrez d'abord copier votre profil du joueur et les données de jeu de Virtua Fighter™ 5 sur une carte mémoire. Par la suite, vous devrez insérer la carte mémoire dans la console Xbox 360 sur laquelle vous voulez jouer (vous pouvez aussi choisir de copier les données sur la console Xbox 360), et vous inscrire avec la manette et les données que vous voulez utiliser. Après avoir rejoint le mode VS, choisissez le périphérique de stockage contenant vos données de jeu de Virtua Fighter™ 5. Si le joueur invité n'est pas inscrit, il ne pourra utiliser que les personnages par défaut.

Partie avec classement	Duel sur Xbox LIVE, où les résultats affectent les classements.

Vous jouez pour un total de victoires et de défaites, ainsi que pour un rang, qui sont indépendants de ceux atteints en jeu hors ligne. Vous aurez un seul classement et rang par profil du joueur, peu importe les données de personnage que vous utiliserez. À la fin de la partie, les points de combat seront distribués selon vos performances, et votre rang sera amélioré lorsque vous aurez accumulé suffisamment de points.

Matchmaking d'amis	Duel sur Xbox LIVE qui n'affecte pas les classements.

Appréciez le combat sans avoir à vous soucier de votre total de victoires et de défaites ou de votre rang, puisqu'ils ne seront pas modifiés. Vous pouvez également inviter un ami à jouer.

Partie VS. Xbox LIVE

Vous devez être inscrits avec un abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer une partie VS. Xbox LIVE.

Session

Si vous voulez faire une bataille sur Xbox LIVE, vous devrez soit créer une session ou en rejoindre une en cours. Si vous choisissez de créer une session, vous devrez également configurer les conditions de la bataille. Cette configuration sera aussi utilisée comme référence pour les autres joueurs qui cherchent votre session parmi les parties personnalisées. Notez que le joueur qui crée une session jouera du côté du joueur 1 (à gauche), alors que le joueur qui le défie jouera du côté du joueur 2 (à droite).

Déroulement du match

● Sélection personnage

Lorsque vous jouez une partie avec classement ou un Matchmaking d'amis, vous devrez d'abord choisir un personnage. Notez que le nom de ring et les commentaires associés à vos données de personnage ne seront pas affichés. Le nom de votre profil du joueur sera utilisé.

● Menu des parties VS. Xbox LIVE

Choisissez l'une des options suivantes pour soit rejoindre une session en cours ou en créer une nouvelle.

■ Partie rapide

Trouvez une session disponible sans chercher selon vos préférences.

■ Partie personnalisée

Trouvez une session selon un ou plusieurs paramètres de session spécifiques (voir ci-dessous). Dans les parties avec classement, vous pouvez aussi choisir de chercher un joueur avec un rang similaire au vôtre. Sélectionnez Recherche d'adversaires pour commencer à chercher.

■ Créer une session

Créez une session et attendez qu'un adversaire la rejoigne. Vous pouvez modifier les paramètres suivants :

Étape	Jouez dans une étape avec une clôture d'une hauteur donnée, ou sans clôture.
Nombre de rounds	Nombre de rounds par match.
Limite de temps	Limite de temps de chacun des rounds.
Match privé	Créez une session pour y inviter un ami. Disponible pour les Matchmaking d'amis seulement.

Remarque : Dans les parties avec classement, vous ne pouvez pas modifier le nombre de rounds ou la limite de temps, bien que les options soient visibles (mais estompées).

■ Retour à la Sélection Personnage

Changez votre personnage.

■ Retour au menu VS. Xbox LIVE

Changez le mode VS. auquel vous jouez.

Inviter un ami

Dans un Matchmaking d'amis, il est possible d'inviter un ami pour une partie privée. Vous devrez d'abord créer une session privée avec le paramètre Match privé activé. Ensuite, appuyez sur la touche Xbox Guide et choisissez un ami à inviter, depuis votre liste d'amis, et appuyez sur la touche X pour valider votre choix. Lorsque vous recevez une invitation, si vous acceptez l'invitation à un jeu, choisissez et commencez une partie VS.➔Matchmaking d'amis. Après avoir choisi un personnage, vous entrerez directement dans la session.

● **Recherche d'une session disponible**

Si vous choisissez de chercher une session, le jeu cherchera n'importe quelle session disponible (partie rapide) ou une partie selon certains critères (partie personnalisée). Si aucune session n'a été trouvée, essayez à nouveau un peu plus tard.

Si plus d'une session répondant à vos critères est trouvée, utilisez le BMD ⬅➡ pour en choisir une. Appuyez sur la touche A pour mettre au défi, sur la touche B pour annuler, ou sur la touche Y pour voir le profil de l'adversaire.

Lorsque vous êtes prêts, chacun des joueurs appuie sur la touche A, et le combat commence.

● **Menu final**

Après le match, le menu final sera affiché. Lors des parties avec classement, le nombre de points de bataille gagnés sera aussi affiché.

■ **Combattre encore**

Jouez à nouveau contre le même adversaire. Uniquement disponible pour les matchs privés.

■ **Voir la carte du joueur de l'adversaire**

Voir le profil de l'adversaire.

■ **Envoyer une évaluation de l'adversaire**

Soumettre une évaluation du joueur. Préférer ou éviter cet adversaire.

■ **Retourner au menu VS. Xbox LIVE**

Finir l'affrontement.

Indicateur de présence

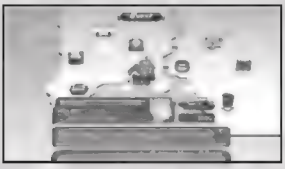
L'indicateur de présence est visible lorsque vous accédez à une liste d'amis sur Xbox LIVE. Il permet de voir si vos amis sont connectés à Xbox LIVE, s'ils jouent à un autre jeu sur Xbox LIVE, ou s'ils jouent à Virtua Fighter™ 5 sur Xbox LIVE. Si un ami est connecté à Xbox LIVE et qu'il joue à ce jeu, l'indicateur de présence fournira davantage d'informations au demandeur, comme le type de match auquel il joue.

QUÊTE

Battez-vous contre différents rivaux dans les arcades pour remporter les tournois locaux et avoir une chance de réussir le tournoi national. Jouez dans ce mode pour améliorer votre classement et obtenir des objets pour personnaliser votre personnage. En mode Quête, vous devez utiliser les données de personnage. A partir de l'écran Sélection Personnage, sélectionnez les données d'un personnage existant ou créez-en de nouvelles. L'option Jouer sans utiliser les données ne sera pas disponible.

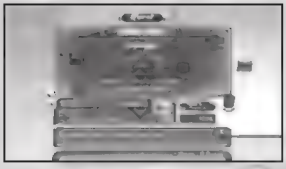
Écran de la carte

A partir de l'écran de la carte, vous pouvez aller à toutes les arcades de la ville ou à Event Square. Sélectionnez votre destination en utilisant le BMD ou le stick analogique gauche, puis appuyez sur la touche A pour y entrer.



Menu Home

Le menu Home est accessible en sélectionnant HOME ou en appuyant sur la touche START.



■ **Personnaliser**
Personnalisez votre personnage en achetant et équipant des objets ou en modifiant votre nom de ring. Voir p.19 pour plus d'infos.

■ **Statut**
Voir le statut de la partie. Vous pouvez également consulter la liste des joueurs que vous avez vaincus en mode Quête, ainsi que les emblèmes que vous avez acquis.

■ **Paramètres de la quête**
Choisissez le niveau de difficulté de la quête et réglez les paramètres du commentaire.

■ **Sauvegarder**
Sauvegardez la partie actuelle sur le périphérique de stockage.

■ **Retour Sélection Personnage**
Changez de données Personnage.

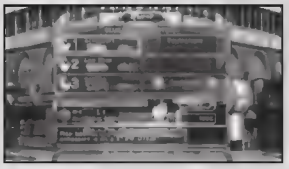
■ **Quitter le mode Quête**
Revenez au menu principal.

Affichage de vos statistiques

Vos statistiques les plus récentes sont affichées dans la partie inférieure de l'écran. Elles indiquent votre nom de ring, votre rang actuel (p.15), vos victoires et défaites, votre taux de victoire, le nombre d'orbes (p.15) et la quantité d'or (O) que vous avez en votre possession.

Entrer dans une salle d'arcade

A l'intérieur de l'arcade, il y a trois bornes d'arcade de Virtua Fighter™ 5 et le nom du joueur adverse est inscrit sur chacune d'elles. Sélectionnez parmi les trois joueurs celui que vous souhaitez affronter, ou le tournoi local (s'il a commencé), ou Personnaliser (p.19). Si vous souhaitez quitter l'arcade, appuyez sur la touche B. Si vous gagnez une bataille contre un joueur avec un emblème, vous gagnez son emblème.



Remarque : Certains joueurs au rang très élevé sont appelés « Pro d'arcade ». Ils ont un nom de ring japonais dans leur commentaire.

Event Square

Lorsqu'un Tournoi officiel est annoncé, rendez-vous à Event Square. Pour participer, sélectionnez le Tournoi officiel indiqué. Cela n'est possible que si un tournoi a lieu, jusqu'à ce que vous ne l'ayez terminé. Si vous avez déjà terminé un des Tournois officiels, sélectionnez la Liste des Tournois officiels pour y participer à nouveau. Vous pouvez également Personnaliser (p.19) votre personnage. Appuyez sur la touche B pour quitter l'arcade.

Tournois

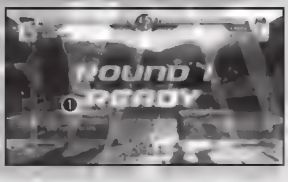
Il existe deux types de tournois : les tournois officiels et les tournois locaux sponsorisés en arcade. Si vous parvenez à vous placer parmi les trois meilleurs, vous remporterez un prix. Lorsque vous apprenez qu'un tournoi va commencer, rendez-vous immédiatement à l'endroit où il aura lieu.

● **Tournois officiels**
Les tournois officiels ont lieu à Event Square. Vous pouvez terminer ces épreuves en vous plaçant parmi les trois meilleurs. Vous pourrez réessayer jusqu'à ce que vous ayez terminé le tournoi.

Remarque : vous pouvez également participer une nouvelle fois à un tournoi que vous avez déjà complété en le sélectionnant parmi la Liste des Tournois officiels. Cependant, si le tournoi en cours n'est pas terminé, aucun nouveau tournoi n'aura lieu.

● **Tournois locaux**
Ce sont des tournois plus modestes sponsorisés par les arcades. Il se peut que les règles (le nombre de rounds nécessaire pour remporter un match et la durée des rounds) diffèrent. Vous ne pouvez tenter votre chance qu'une seule fois, mais ils ont lieu régulièrement dans chacune des arcades.

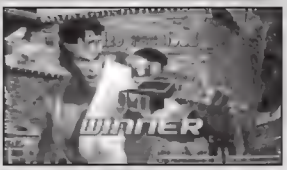
Classement officiel et Match de classement



Chaque joueur a un classement officiel et des points d'expérience (❶) obtenus en remportant des matchs. Lorsque le message d'un match de classement apparaît avant un match, vous passerez à une position supérieure dans le classement si vous gagnez le match. Si votre classement est élevé, en cas de défaite, vous pourrez perdre des points d'expérience. De plus, dans certains matchs de classement, votre défaite vous fera redescendre au classement.

Remarque : vous pouvez également gagner des points d'expérience en mode VS. L'utilisation de données d'un personnage est requise pour gagner des points d'expérience.

Combat pour objets



Vous pourrez parfois participer à un combat pour objets, où vous pourrez remporter un prix. Ce prix peut être un objet, de l'argent (or), ou un orbe (voir ci-dessous). Sachez qu'un combat pour objets et un match de classement peuvent avoir lieu en même temps.

Remarque : vous pouvez également participer à une Bataille d'objets en mode VS. L'utilisation de données de personnage est requise pour gagner des objets.

Orbes et disques-orbes

Lorsque vous créez des données de personnage, vous recevez un disque-orbe contenant sept trous. Chaque trou correspond à un orbe que vous pouvez recevoir comme prix. Lorsque les sept trous ont été comblés, vous recevrez une récompense spéciale, puis le disque-orbe disparaîtra. Vous pouvez acheter un autre disque-orbe au magasin (p.18). Vous ne recevrez pas d'orbe en récompense si vous ne possédez pas un disque-orbe. Vous ne pouvez avoir qu'un seul disque-orbe à la fois et vous ne pouvez en acheter qu'un nombre limité.

Perfectionnez vos techniques dans le Dojo.

Menu Dojo

Entraînement aux Coups	Pratiquez différentes techniques de combat à partir de la liste des coups affichés. Si vous exécutez le coup correctement, vous passerez à la technique suivante.

❶ **Coup pratiqué à l'entraînement**
Indique le nom du coup utilisé et les touches correspondantes.
❷ **Affichage des commandes**
❸ **Affichage des entrées**
❹ **Affichage des coups**

Remarque : Par défaut, l'affichage des commandes et des entrées sera désactivé.

Menu de l'entraînement

Appuyez sur la touche START pour afficher le menu de l'entraînement.

■ **Retour à la partie**
Fermez le menu de l'entraînement et reprenez l'entraînement.

■ **Liste des coups**
Affiche la liste des coups. Utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬅➡ pour sélectionner le type de coups, et ⬆⬇ pour sélectionner un coup. Si vous sélectionnez le coup avec la touche A, le coup sélectionné sera votre nouveau coup lorsque vous reprendrez l'entraînement.

■ **Paramètres affichage**
Activez ou désactivez les affichages suivants à l'écran :

Affichage commandes	Indique quelles touches ont été utilisées et le nombre d'images en temps réel.
Affichage entrée	Indique quelles touches ont été utilisées.
Affichage coups	Indique l'endroit où le coup a été donné (HAUT/MILIEU/BAS).

■ **Réinitialiser position**
Reprenez l'entraînement en position initiale.
Remarque : Appuyer sur la touche BACK durant l'entraînement produit le même effet.

■ **Paramètres de la manette**
Modifiez l'attribution des touches (p.21).

■ **Retour Sélection Personnage**
Sélectionnez un nouveau personnage pour l'entraînement.

■ **Retour au menu Dojo**
Quittez l'entraînement des coups.

Entraînement libre	Sélectionnez votre personnage et votre partenaire d'entraînement et entraînez-vous librement dans des situations de combat avancées.

❶ Nombre de combos
Le nombre d'attaques exécutées successivement que vous avez réussies (combos).
❷ Taux de dégâts
Affiche la quantité de dégâts infligée lors d'une attaque ou lors de combos.
❸ Barre de santé de votre partenaire d'entraînement
❹ Affichage des commandes
❺ Affichage des entrées
❻ Affichage des coups

Menu de l'entraînement

Appuyez sur la touche START pour afficher le menu de l'entraînement.

■ Retour à la partie
Fermez le menu de l'entraînement et reprenez l'entraînement.

■ Paramètres IA
Réglez les actions et les réactions du personnage IA de diverses façons pour rendre l'entraînement plus complexe.
Remarque : les éléments du menu disponibles dans les paramètres de l'IA diffèrent en fonction des paramètres sélectionnés.

■ Paramètres affichage
Activez ou désactivez les affichages suivants à l'écran.

Affichage des commandes	Ceci indique les touches utilisées et le nombre d'images en temps réel.
Affichage des entrées	Ceci indique les touches utilisées.
Affichage des coups	Ceci indique l'endroit où le coup a été donné (HAUT/MILIEU/BAS).

■ Paramètres position
Changez la position par défaut face à votre partenaire d'entraînement.

■ Paramètres ring
Changez la hauteur des clôtures qui entourent le ring (Ouvert/Petite clôture/Grande clôture).

■ Liste des coups
Affiche la liste des coups. Utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬅➡ pour choisir le type de coups, et ⬆⬇ pour voir les coups.

■ Paramètres de la manette
Modifiez l'attribution des touches (p.21).

■ Retour Sélection Personnage
Sélectionnez un nouveau personnage pour l'entraînement.

■ Retour au menu Dojo
Quittez l'entraînement libre.

Remarque sur les paramètres de l'IA – Direction des projections

Certains paramètres de l'IA permettent à votre partenaire d'entraînement de vous projeter en contre-attaque. Si vous voyez l'option de direction de projection, choisissez certaines, ou toutes, les flèches directionnelles indiquées (elles deviennent orange lorsqu'activées; « - » indique une projection simple sans direction). L'adversaire IA fera une contre-attaque au hasard parmi les projections sélectionnées, lorsque la dernière entrée correspond à une des directions activées (par exemple ⬅➡⬇⬆➡Ⓟ+Ⓖ ou ⬅➡Ⓟ+Ⓖ pour la direction ➡, si le personnage peut faire une telle projection; « - » fera une simple projection P+G). Notez que la direction des flèches correspond à la position initiale du personnage IA – les directions gauche et droite des flèches seront inversées si la position initiale de l'IA est du côté du joueur 1 (à gauche).

Contre la montre

Choisissez un personnage et réussissez tous les coups dans le meilleur temps possible.

À quelle vitesse pensez-vous pouvoir exécuter tous les coups d'un personnage ? Testez vos compétences. Après avoir sélectionné un personnage, le Contre la montre commence. Effectuez le coup dont les commandes sont affichées au haut de l'écran. Réussissez le coup pour passer à la prochaine commande. Le Contre la montre sera terminé une fois que vous aurez réussi l'ensemble des coups. À la fin, si votre console est connectée à Xbox LIVE, vous pourrez comparer votre temps à celui de joueurs autour du monde. Si votre temps est parmi les meilleurs, il sera enregistré sur Xbox LIVE. Si vous voulez quitter, ouvrez le menu pause et choisissez Retour Sélection Personnage (et recommencez le Contre la montre avec un autre personnage) ou Retour au menu Dojo. Les options du menu sont les mêmes que pour l'entraînement des coups.

❶ Temps
Affiche le meilleur temps (en haut) et le temps écoulé (au bas).
Remarque : Pour le reste, l'affichage est le même que pour l'entraînement des coups.

Voir les vidéos des matchs en mode VS et les cinématiques de Virtua Fighter™ 5.

Vidéos	Regardez les vidéos sauvegardées des matchs en mode VS.

Utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬆⬇ pour sélectionner les vidéos sauvegardées, puis appuyez sur la touche A pour lancer la vidéo. Appuyez sur la touche START pour mettre la vidéo en pause et afficher le menu pause.

■ **Retour aux vidéos**
Fermez le menu pause pour revenir à la vidéo.

■ **Jouer depuis le début**
Regardez la même vidéo depuis le début.

■ **Revoir paramètres**
Affiche à l'écran les coups et les touches utilisées (séparément pour J1 et J2). Pour chaque sélection, utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬅➡ pour activer ou désactiver. Sélectionnez Terminer réglage et appuyez sur la touche A pour revenir au menu pause.

■ **Retour au menu VF.TV**
Quittez les vidéos et revenez au menu VF.TV

Matchs-exhibition	Regardez les matchs préenregistrés des personnages sélectionnés.

Utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬅➡ pour sélectionner un personnage, et ⬆⬇ pour l'adversaire, puis sur la touche A pour voir le match. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche X pour voir un match sélectionné aléatoirement, ou sur la touche Y pour les voir les uns à la suite des autres. Les enregistrements des matchs-exhibition vous donneront une idée sur la façon d'affronter l'adversaire dans diverses situations. Appuyez sur la touche START pour afficher le menu pause. Procédez de la même façon que pour les vidéos.

Cinéma	Vous pouvez voir les démos et les bandes-annonces de Virtua Fighter™ 5.

Classements	Voir les classements sur Xbox LIVE et en jeu hors ligne.

Les 10 meilleurs joueurs des catégories sélectionnées seront d'abord affichés. Servez-vous du BMD ou du stick analogique gauche ⬆⬇ pour déplacer le curseur, ou appuyez sur la touche X pour voir où vous vous situez dans les classements. Appuyez sur la touche Y pour voir la carte du joueur du joueur choisi. Les 100 meilleurs joueurs du mode Arcade peuvent aussi contenir des données de répétition. Si vous voyez une icône de caméra sur le joueur sélectionné, appuyez sur la touche A pour voir sa répétition.

Remarque : Le nom de ring ne sera pas affiché dans la répétition. Le gamertag sera utilisé à la place. Appuyez sur la touche START pour ouvrir les options des classements. Appuyez sur la touche BACK pour voir l'aide sur les commandes des classements.

■ **Classements**
Voir le classement de la catégorie choisie.

■ **Personnage**
Voir le classement du personnage choisi.

■ **Parcours**
Voir le classement du parcours choisi (pas disponible en mode Contre la montre).

■ **Basculer classement**
Fermez les options des classements et afficher le classement selon d'autres paramètres.

Dans le mode Personnaliser, vous pouvez créer et modifier les données de personnage que vous utiliserez en mode Quête (p.14). Les personnages modifiés peuvent également être utilisés en mode Arcade, VS, et Dojo.

Sélection Personnage

Sélectionnez d'abord un fichier disponible pour créer de nouvelles données, ou bien un personnage existant à modifier. Si vous créez de nouvelles données, vous devez sélectionner le personnage que vous souhaitez utiliser. Après avoir créé des données, vous ne pouvez plus changer de personnage. Pour supprimer des données existantes, sélectionnez les données, puis appuyez sur la touche BACK.

Menu Personnaliser

Paramètres tenue	Modifiez l'apparence du personnage

■ Modifier objet

Choisissez entre quatre types de costumes différents (voir les paramètres des costumes principaux/secondaires ci-dessous), puis personnalisez l'apparence du personnage en l'équipant d'objets que vous avez obtenus.

Vous devez d'abord choisir une des quatre apparences différentes du personnage. Veuillez noter que certains objets ne peuvent être équipés qu'avec certains types de costumes.

Utilisez ensuite le BMD ou le stick analogique gauche ⬅➡ pour sélectionner la partie du corps où vous souhaitez faire des modifications à l'aide d'objets, puis appuyez sur la touche A. Utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬆⬇ pour sélectionner un objet, et appuyez sur la touche A pour l'équiper (ou bien sélectionner Paramètres par défaut pour rétablir le style par défaut à cet endroit; Retirer pour retirer l'objet à cet endroit). Les endroits que vous pouvez modifier et les objets dont vous pouvez équiper le personnage varient en fonction du personnage sélectionné et du type de costume.

Remarque : Faites pivoter la vue du personnage à l'aide des gâchettes hautes droite et gauche, et ajustez le zoom avec les gâchettes gauche et droite.

Chaque objet vaut un certain nombre de points. Le total de points des objets équipés ne doit pas dépasser la limite autorisée. De plus, un seul objet peut être équipé par partie du corps. Veuillez noter également qu'à des endroits différents, certains objets ne peuvent pas être équipés ensemble.

■ **Paramètres des costumes principaux/secondaires**
Choisissez parmi les quatre types de costume, un costume principal, et un secondaire. Ce sont les seuls que vous pouvez sélectionner lors de la Sélection Personnage.

Magasin des objets	Vous pouvez acheter des objets avec l'or que vous avez reçu en récompense.

Si vous remportez suffisamment d'or, vous pourrez acheter des objets servant à personnaliser l'apparence de votre personnage. Utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬅➡ pour sélectionner une partie du corps, puis validez avec la touche A. Utilisez ensuite le BMD ou le stick analogique gauche ⬆⬇ pour sélectionner un objet, puis appuyez sur la touche A pour l'acheter. Les informations concernant l'objet sélectionné (types utilisables, points d'objet, etc.) figurent à la gauche de l'écran. Consultez-les avant de faire vos achats.

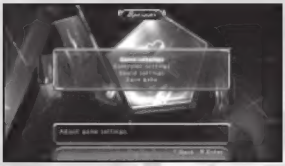
Changer le nom de ring	Saisissez un nom de ring comportant 10 caractères alphanumériques.
Paramètres du commentaire personnel	Vous pouvez modifiez le commentaire de présentation de deux lignes qui s'affiche avant le match.
Paramètres de l'emblème	Modifiez l'emblème qui apparaît à côté de votre nom de ring.

Vous pouvez afficher un emblème à côté de votre nom de ring. Utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬅➡ pour choisir le type d'emblème. Ensuite, choisissez l'emblème à afficher. Si vous ne voulez pas afficher d'emblème, choisissez Retirer emblème.

Remarque : Le nom de ring, les commentaires personnels et l'emblème ne seront pas affichés lors des parties VS. Xbox LIVE.

Terminer personnalisation	Revenir à l'écran du menu principal.

Vous pouvez modifier divers paramètres du jeu, gérer les données sauvegardées. Utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬆⬇ pour sélectionner une option à modifier, puis ⬅➡ si nécessaire pour effectuer les changements. Dans un menu contenant les éléments suivants, sélectionnez Paramètres par défaut pour rétablir les valeurs par défaut des paramètres sélectionnés, et Terminer réglage pour quitter en validant les changements. Si vous souhaitez annuler (quitter sans valider les changements), appuyez sur la touche B.



Paramètres du jeu	Modifiez divers paramètres du jeu dans les modes ARCADE et VS.

■ **Difficulté**
Régler le niveau de compétence de l'IA (5 niveaux au choix).

■ **Nombre de rounds**
Définissez le nombre de rounds nécessaires pour remporter le match.

■ **Limite de temps**
Définissez la limite de temps de chaque round.

■ **Barre de santé max : Joueur/IA/J1/J2**
Réglez la barre de santé de chaque joueur et de l'IA.

■ **Sélection du ring**
Cette option permet de sélectionner le ring du match. Si celle-ci est désactivée, le jeu sélectionne un ring au hasard.

■ **Commentaire**
Activez ou désactivez l'utilisation du commentateur sportif.

Paramètres de la manette	Modifiez la configuration et les fonctions des touches de la manette de chaque joueur.

Choisissez d'abord une manette à modifier. Ensuite, pour la manette choisie, utilisez le BMD ou le stick analogique gauche ⬆⬇ pour choisir la touche, puis ⬅➡ pour déterminer la fonction qui lui est associée. Vous pouvez également activer ou désactiver la fonction de vibration de la manette ici. Choisissez Paramètres par défaut pour rétablir les paramètres par défaut.

Remarque : Si vous accédez aux paramètres de la manette depuis le menu pause d'un des modes de jeu, seule la manette du joueur ayant mis la partie en pause pourra être modifiée.

Paramètres du son	Régler le volume des voix et des effets sonores utilisés dans le jeu.

■ **Sons d'ambiance**
Choisissez les sons d'ambiance.

■ **Volume : effets sonores**
Régler le niveau du volume pour les effets sonores.

■ **Volume : musique**
Régler le niveau du volume pour la musique de fond.

■ **Volume : commentaires**
Régler le niveau du volume pour les commentaires lors d'un match.

Données de jeu	Gérez les données sauvegardées.

■ **Sauvegarder**
Sauvegarder (écraser) les données de jeu sur le périphérique de stockage.

■ **Charger**
Charger les données de jeu depuis le périphérique de stockage.

■ **Paramètres d'Auto-sauvegarde**
Activer ou désactiver la fonction de sauvegarde automatique. Lorsque la fonction de sauvegarde automatique est désactivée, le jeu vous demandera de confirmer la sauvegarde (écrasement) des données de jeu lorsque nécessaire.

■ **Changer de périphérique de stockage**
Changer de périphérique de stockage utilisé pour la sauvegarde des données.

Virtua Fighter 5
Fighting Stick EX 2
Le stick arcade pour la Xbox 360.
Inclut des autocollants inédits Virtua Fighter 5 pour personnaliser votre stick.
Disponible chez tous les bons revendeurs à partir d'octobre 2007.
Créé par HORI en collaboration avec SEGA.
Licence officielle Microsoft.
Les Points Forts :
• Design fidèle aux bornes d'arcade !
• Parfaitement adapté aux jeux de combat !
• Idéal pour les jeux du Xbox Live Arcade.
En vente sur la boutique en ligne :
www.nobilis-france.com
5€ de réduction en saisissant le code STICK360 !
Offre valable jusqu'au 31/03/08.
*Ceci est un accessoire filaire.
HORI
©SEGA.

Système de classification par l'âge PEGI (Pan European Games Information)

Le système de classification par l'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des jeux au contenu inapproprié. REMARQUE : le système de classification PEGI n'a strictement rien à voir avec le niveau de difficulté d'un jeu. Le système de classification PEGI se compose de trois éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un logiciel adapté à l'âge de l'enfant. Le premier élément est une catégorie d'âge :-

Le deuxième élément consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Plusieurs icônes peuvent être attribuées à un même jeu. La classification d'un jeu dépend de l'intensité de son contenu. Les icônes sont les suivantes :-

Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :-

Pour plus d'informations, visitez le site
http://www.pegi.info

Notices Légales

zlib.h -- interface of the 'zlib' general purpose compression library
version 1.2.3, July 18th, 2005

Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly jloup@gzip.org
Mark Adler madler@alumni.caltech.edu

strlcpy Copyright © 1998, Todd C. Miller All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
Neither the name of the <ORGANIZATION> nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.